S'approprier le langage

Echanger, s'exprimer :

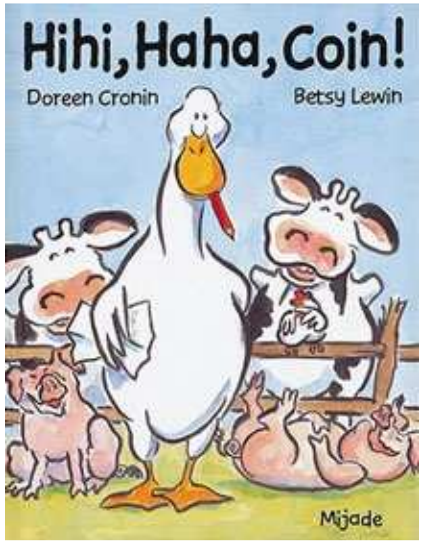
Emettre des hypothèses sur la suite de l'histoire
Décrire les illustrations

Comprendre :

Répondre à des questions simples de compréhension
Nommer les différents personnages de l'histoire
Pourquoi le canard a-t-il un crayon dans le bec, un papier ?
Les animaux de la ferme mangent-ils des pizzas ? Pourquoi le fermier a-t-il laissé ces consignes ?...

Progresser vers la maîtrise de la langue française :

Raconter l'histoire avec des mots simples
Produire des phrases correctes : S+V+C
Acquérir un vocabulaire spécifique à la ferme
Nommer : -les éléments présents sur les pages
-le cri des animaux



Devenir élève

-Inventer la suite l'histoire collectivement : le fermier rentre en colère. Que va-t-il se passer ?
-Oser chanter devant ses camarades
-Respecter son tour de parole
-Accepter d'attendre son tour dans un jeu de société
Prendre part au projet

Découvrir l'écrit

Se familiariser avec l'écrit :

1. Découvrir les supports de l'écrit :

- Reconnaître le titre et le nom de l'auteur sur la première de couverture
-Découvrir le « mode d'emploi » cf. Arts Visuels
- Lectures en réseau autour du canard :
Le canard, clown de la mare – Pascale Hédelin (documentaire)
Le vilain petit canard → différentes versions à comparer
Canard ! Lapin !– A.K Rosenthal/T.Lichtenheld
Tout ses petits canards – C.Duda / J.Friese
Un canard à la porte - Jackie Urbanovic
Les petits canards - Collectif
Le canard fermier – M.Wadell/ H.Oxenbury
Le chat bleu, l'alouette et le canard timide- A.Sthers/ P.Cornuel
Le canard qui ne faisait pas coincoin - A.Beauregard/D.Garcia

2. Découvrir la langue écrite :

Découvrir des classiques de la littérature enfantine

3. Contribuer à l'écriture de textes :

Ecrire les consignes qu'avait dû donner le fermier.

Se préparer à apprendre à lire et à écrire :

1. Distinguer les sons de la parole :

2. Aborder le principe alphabétique :

-Reconnaître le prénom « Georges » (maj MS), pls graphies (GS)
-Recomposer des mots (majuscules : MS, # écritures : GS)

3. Apprendre les gestes de l'écriture :

Tracer :
- Les quadrillages : le chapeau du fermier (MS)
- Les points : la chemise de Robert (MS)
- Les ronds : la cravate de Robert (MS)
- Ecrire en cursive des noms d'animaux (GS)

Hihi, Haha, Coin!

Doreen Cronin - Betsy Lewin

Mijade (mars 2004 réédité en mai 2009)

3e période: MS/GS

Percevoir, sentir, imaginer, créer

Dessin et compositions plastiques:

Réaliser un canard, un cochon, une poule, une vache, en suivant un « mode d'emploi ».

Voix et écoute :

Ecouter et apprendre des comptines et des chansons autour du canard :
« Un petit canard », « La clé des champs »
« La semaine des canards », « coin coin coin »
« Un canard a dit à sa cane », « Histoire de canard ».

Agir et s'exprimer avec son corps

* « Le jeu de l'oie » : pour apprendre à sauter sur la case suivante : sauter dans les cerceaux suivant le nombre indiqué par le dé (avant de passer au plateau de jeu : faire vivre l'expérience à l'enfant).
* Rondes et jeux dansés : « Le fermier dans son pré »

Découvrir le monde

Se repérer dans le temps, dans l'espace :

Ordonner 4 (MS) ou 6 (GS) images de l'histoire
Réaliser le puzzle de la couverture : 5/6P (MS), 10/11P (GS)
-Découvrir les jours de la semaine

Découvrir les formes et les grandeurs :

Approcher les quantités et les nombres :

- Dénombrer les boîtes à pizzas, les animaux :
*1 à 6 (MS)
*1 à 20 (GS)
-Situation problème (GS) : PARTAGE : chaque poule a pondu le même nombre d'œufs.

Découvrir les objets :

Découvrir la matière, le vivant :

-Découvrir la vache : que mange-t-elle ? Où vit-elle ? …
-Découvrir la poule : que mange-t-elle ? Où vit-elle ? …
-Découvrir le cochon : que mange-t-il ? Où vit-il ? …
-Découvrir le canard : que mange-t-il ? Où vit-il ? …
-Découvrir les habits du fermier : salopette, chapeau de paille, chemise, bottes, bandana.
-Découvrir la ferme : hangar, grange, pré, champs, tracteur, …